MEGA MAN

Sistema 3D&T criado por
Marcelo Cassaro

Adaptação
Maury "Shi Dark" Abreu
(maury.abreu@bol.com.br)

Baseado no artigo original publicado na revista Dragão Brasil Especial 14.

Material Original de
João Paulo "CrAzY BoY" Nogueira
& Marcelo Cassaro

Data Base on-line:
http://megaman-world.bigflogger.com.br

Colaboração:
Wilker Masaro "Kleew" Saito

O QUE É RPG?

RPG vem de *RolePlaying Game*, e significa *Jogo de Interpretação de Personagens*. Jogar RPG é como fazer de conta: você finge ser outra pessoa, age como ela agiria e pensa como ela pensaria. É como um teatro, mas sem nenhum roteiro a seguir.

A aventura acontece na imaginação, enquanto os jogadores tomam decisões, vivendo seus papéis em mundos de imaginação. Sentados à volta de uma mesa, anotando em papéis e jogando dados, eles experimentam aventuras épicas, viagens emocionantes e perigos apavorantes!

RPG é como assistir a um filme ou ler um gibi, mas com VOCÊ participando da história. Como em um videogame, mas ao invés de apertar botões o jogador deve jogar dados e falar abertamente.

O Que é 3D&T?

3D&T é um sistema de regras para se jogar RPG. Sua sigla significa *Defensores de Tóquio 3ª Edição*. Apesar desse nome, ele não se limita a aventura de defesa a Tóquio. 3D&T é um jogo de heróis poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto a maioria dos RPGs se preocupa com o realismo, as regras de 3D&T dão prioridade a facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras simples, que permitem criar um personagem em poucos minutos. Não há longas tabelas, diagramas ou estatísticas. Os testes são simples, geralmente resolvidos lançando apenas um dado comum de seis lados. E o sistema ainda aceita qualquer gênero, como ficção científica e especial, torneios de rua e fantasia medieval.

3D&T é baseado em animes e videogames. Aqui, o exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer herói iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar chamas pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, conhecer todos os idiomas do mundo...

O *Manual 3D&T Turbinado* é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar esta adaptação que tem em mãos.

O Que é Megaman?

Megaman é um jogo de videogame que mostra as aventuras de um robô consciente na luta contra o crime. A história é contada em diferentes fases (série clássica, X, Zero, Legends, etc) cada uma contando uma época diferente.

No mundo de Megaman os jogadores serão transportados para um futuro onde a robótica vive a serviço da humanidade. Só que as coisas não estão indo tão bem assim. Como Isaak Asimov temia quando inventou os robôs, quando um deles quebrasse uma das três leis da robótica, a raça humana correria sério risco. Com a produção de máquinas conscientes isso acabou acontecendo pelas mãos de um cientista obcecado pelo poder. Usando as regras do **3D&T**, você pode ser um dos poucos robôs que foram montados para combater os robôs malignos.

REPLOIDS

O jogador de RPG faz de conta que é outra pessoa. Ele finge ser um personagem. Então, para jogar RPG, primeiro você vai precisar de um personagem.

No mundo de MEGAMAN existem basicamente dois tipos de personagens: os humanos e os robôs (ou Reploids). A maioria dos jogadores deve escolher jogar como robô. Os humanos são mais vulneráveis que os robôs: enquanto um robô pode ser reconstruído, os humanos ainda estão vulneráveis a morte.

Humanos

Os humanos são maioria no mundo. No mundo de MEGAMAN eles geralmente são vulneráveis e fracos, em comparação com os robôs. Além disso, eles não têm acesso a maioria das Vantagens úteis em combate (a não ser em casos especiais, como quando ele usa uma armadura especial que lhe confere esta habilidade).

Humanos não podem ter nenhuma Característica a cima de 3. Todas as suas Vantagens e Desvantagens devem ser analisadas e avaliadas pelo Mestre, que dá a resposta final.

Robôs e Reploids

Os robôs e Reploids de MEGAMAN possuem inteligência artificial, sendo capazes de pensar, raciocinar e agir por conta própria. Eles geralmente são construídos de forma humanóide, embora possam ser facilmente identificados como tal. Apenas aqueles com Aparência Inofensiva podem, talvez, ser confundidos com humanos (nem sempre; talvez a Vantagem seja devido ao fato de o personagem se parecer com um robozinho inofensivo, e não com um humano comum).

Todos os robôs seguem as regras de Constructo: não precisam dormir, comer ou beber, são imunes a doenças, venenos e quaisquer Vantagens que só funcionem com criaturas vivas. Não podem recuperar Pontos de Vida com descanso, apenas com conserto; por outro lado podem recuperar seus PMs normalmente. Eles também nunca podem ser realmente mortos, pois ainda podem ser reconstruídos.

Todos os robôs também são imunes a Fraturas e Amputações e ataques vorpais, pois mesmo que algum membro seja arrancado ele ainda tem chances de continuar lutando – mas não são imunes a Acertos Críticos.

Embora sigam estas regras os robôs e Reploids tem acesso a várias outras Vantagens Únicas, explicadas mais adiante.

Pontos de Personagem

O *Manual 3D&T Turbinado* oferece várias possibilidades de pontuação inicial dos personagens. Cabe ao Mestre decidir qual delas usar.

Em MEGAMAN os personagens são relativamente poderosos, e por isso podem começar com 12 pontos, sendo esse o padrão. Personagens com menos pontos terão poucas chances de enfrentar robôs poderosos, como aqueles comandados por Wily, Sigma e outros. Nestes casos eles deveriam se limitar a enfrentar soldados rasos, geralmente feitos com muito menos pontos (alguns com menos de 5 pontos).

Mais adiante haverão fichas de personagens e NPCs que aparecem ao longo da série MEGAMAN. A menos que o Mestre diga o contrário, todos aqueles construídos com 12 pontos ou menos podem ser utilizados como personagens jogadores.

Itens de Recuperação

Os Itens de Recuperação mostrados no *Manual 3D&T Turbinado* podem ser usados em MEGAMAN.

Nos games os itens de recuperação geralmente encontrados são cápsulas de energia (que funcionam como os itens de cura menor, médio e maior) e as cápsulas de armas (que funcionam como os itens de magia menor, médio e maior). Os Energy Tank (ou Sub-Tank) funcionam como os itens de cura total e os Weapon Tank como os de magia total. Não existe um equivalente para antítodos – afinal, Reploids são imunes a venenos.

Regra Opcional: embora sejam imunes a venenos, Reploids estão vulneráveis a vírus normais de computador. Desta forma os itens de recuperação de antídotos podem funciona como um anti-vírus.

Tesouros

Nos games toda vez que o jogador derrota um adversário menor ele pode receber um item como recompensa. Siga as regras

normais mostradas na página 139 do *Manual 3D&T Turbinado*, realizando as mudanças mencionadas a cima.

A moeda padrão em MEGAMAN é o dólar (afinal, a maioria das aventuras ocorrem nos EUA), mas podem mudar se o Mestre desejar. Na época dos games MEGAMAN 7 a 9 os bolts eram usados como moeda padrão. Durante os eventos mostrados em MEGAMAN ZERO os cristais de energia eram ainda mais importantes, devido à escasses de energia, e poderiam constituir a moeda padrão da época.

Para simplicar, considere que a Moeda tem o mesmo valor mencionado no *Manual 3D&T*.

VANTAGENS E DESVANTAGENS

De modo geral, os jogadores podem escolher qualquer Vantagem e Desvantagem mostrada no *Manual 3D&T Turbinado*, com exceção de Arcano, Armadura Extra (Magia e Armas Mágicas), Assombrado, Clericato, Fetiche, Resistência à Magia, Restrição de Magia, Sagrada (de Arma Especial), Vulnerabilidade (Magia e Armas Mágicas).

Algumas Vantagens tem um custo reduzido para robôs e Reploids (veja anteriormente). As Vantagens e Desvantagens a seguir sofrem pequenas mudanças.

- **Adaptador (1 ponto):** você pode mudar o tipo de dano de sua arma a partir do cartão de memória de um robô derrotado. O dano permanece o mesmo, muda apenas o tipo (mais detalhes sobre dano personalizado no *Manual 3D&T Turbinado*). Você pode manter esse dano por quanto tempo quiser, mas se desistir dele (trocando por outro ou mudando para sua arma normal), não poderá recuperá-lo. Para "guardar" um dano personalizado copiado é necessário gastar 5 Pontos de Experiência; desta forma você ainda pode utilizá-lo novamente mais tarde. Entretanto você nunca pode armazenar mais danos personalizados do que seu valor de Habilidade.
- **Anfíbio (1 ponto):** para os robôs esta é uma Vantagem normal, não uma Vantagem Única. Um robô com esta Vantagem pode se locomover naturalmente pela água sem sofrer nenhuma penalidade, não estando limitado a caminhar pelo solo. Diferentemente da Vantagem Única, eles NÃO TEM, necessariamente, Vulnerabilidade a Calor/Fogo nem Ambiente Especial.

- **Barreira (1 ponto):** alguns robôs e Reploids podem usar seu PdF para criar uma barreira com o elemento de seu disparo. Desta forma o personagem poderá somar seu PdF à sua Força de Defesa enquanto a barreira estiver ativa. Entretanto ele não pode atacar (seja com F ou PdF) ou irá desativar a barreira. A barreira tem PVs iguais a PdFx5; quando estes PVs acabarem ela estará destruída, e para cada 5 PVs que a barreira perde, o bônus oferecido à FD também se reduz em -1. Ativar uma barreira leva um turno.
- **Centauro (2 pontos):** é possível que alguns robôs sejam construídos com forma táurica, recebendo assim os benefícios desta Vantagem. Em MEGAMAN Centauro é uma Vantagem normal, não uma Vantagem Única.
- **Doppelganger (3 pontos):** Em toda a série MEGAMAN o único personagem que se conhece com esta Vantagem é Axl, e ela deve ser restrita a no máximo um personagem por grupo. Você tem a capacidade de adquirir a forma de outros Reploids que tenha destruído, ganhando todas as suas Características, Vantagens e Desvantagens, com exceção das mentais (como Perícias e Genialidade). Consome uma quantidade de PMs igual à metade da diferença de pontos de seu personagem e do Reploid que ele quer copiar (por exemplo, um personagem feito com 16 pontos, para copiar um Reploid feito com 20 pontos ele deve gastar 2 PMs) e dura um número de rodadas igual à sua Resistência. Você apenas pode adquirir a forma de Reploids que você mesmo tenha derrotado (que tenha dado o "golpe final") recentemente (até 1d dias).
- **Forma Alternativa (2 pontos):** alguns robôs são capazes de mudar a forma de seu corpo. Esta Vantagem custa apenas 2 pontos para eles.
- **Membros Elásticos (1 ponto):** para os robôs esta é uma Vantagem normal, não uma Vantagem Única.
- **Membros Extras (3 pontos cada):** alguns robôs podem ser construídos de forma não humanóide. No mundo de MEGAMAN Membros Extras é uma Vantagem normal, não uma Vantagem Única.

MÁQUINAS

Uma Máquina é como um Aliado, mas melhor, pois é totalmente obediente ao usuário.

Regras sobre Máquinas são apresentadas no *Manual 3D&T Turbinado* a partir da página 69.

Em MEGAMAN as Máquinas são ainda mais comuns que os robôs. Não apenas veículos, algumas máquinas podem funcionar como armadilhas e robôs sem inteligência – um horogran, por exemplo, é uma máquina capaz de controlar a luminosidade em uma larga área, com um sensor de movimento.

A seguir você terá regras e descrições de algumas Máquinas encontradas ao longo da série MEGAMAN.

Armors

As armors são veículos especiais; grandes armaduras robóticas, utilizada para trabalhos pesados e combate. O usuário fica protegido contra dano e recebe várias habilidades especiais.

Para utilizar uma armor um personagem não pode ter a Desvantagem Modelo Especial. Ao contrário de outras Máquinas, as armors não exigem que seu usuário tenha Perícias próprias (Máquinas ou Pilotagem). Quando entra no cockpit, o personagem fica conectado à máquina e poderá movê-la como se fosse seu próprio corpo. Entrar ou sair de uma armor leva um turno.

Uma armor tem suas próprias Características e Vantagens (com exceção de Habilidade, que é sempre H0; usa-se a Habilidade do piloto). O piloto não pode usar suas próprias Características e Vantagens enquanto estiver em uma armor.

As armors não podem entrar dentro d'água; caso seja submersa a armor sofre 2d de dano por rodada (ignorando qualquer FD).

A seguir estão os principais tipos de armors conhecidas:

• **Armor Básica:** F3, H0, R3, A3, PdF0, Máquina, Aceleração.

• **Armor DRA-00 Chimera:** F4 (Perfuração), H0, R4, A3, PdF0, Máquina, Aceleração.

• **Armor DRA-00 Frog:** F2, H0, R4, A3, PdF2, Máquina, Ataque Especial (Teleguiado), Levitação (apenas debaixo d'água). Em terra firme a Frog não pode ter Habilidade superior a 2, independente do piloto. Debaixo d'água, entretanto, ela não sofre dano e pode mover-se normalmente, incluindo para cima e para baixo, como se "levitasse".

• **Armor DRA-00 Hawk:** F2, H0, R4, A3, PdF2 (Explosão), Máquina, Aceleração, Levitação (como H0-1, apenas).

• **Armor DRA-00 Kangaroo:** F4 (Perfuração), H0, R3, A4, PdF0, Máquina, Aceleração, Ataque Especial (F)+Membros Elásticos. Os Membros Elásticos apenas podem ser usados em conjunto com o Ataque Especial.

• **Armor EG-2:** F4 (Perfuração), H0, R3, A4, PdF0, Máquina, Aceleração, Ataque Especial (F), Levitação (com H0, apenas).

• **Armor Eagle:** F3, H0, R3, A3, PdF3, Máquina, Aceleração, Levitação (com H3, apenas), Tiro Carregável.

• **Armor Goliath:** F5 (Perfuração), H0, R4, A5, PdF4, Máquina, Aceleração. Existe apenas um exemplar desta armor, criada pelo Dr. Doppler especialmente para Vile. Ele a mantêm em segredo até o momento certo...

• **Armor Probe Ride:** F5, H0, R3, A4, PdF0, Máquina, Aceleração, Ataque Especial (F), Invulnerabilidade (Calor/Fogo).

Cápsulas Especiais

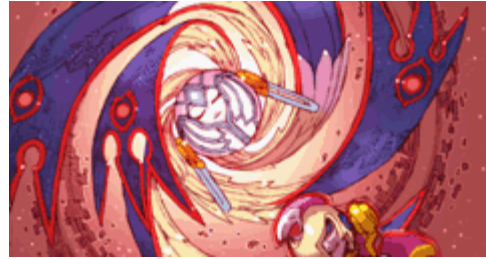
A ciência avançada do século 20XX permitiu desenvolver máquinas de capacidades incríveis. As cápsulas e transportadores são exemplos disso.

• **Cápsulas de Armadura:** Criadas pelo Dr. Light logo após sua morte, estas cápsulas tem por objetivo fornecer informações e equipamentos para Megaman X durante sua luta contra Sigma. Existem milhares de cápsulas espalhadas pelo mundo, e cada uma é única.

• **Cápsula de Recarga:** Os robôs não podem recuperar PVs com descanso, apenas com conserto. Para resolver este problema existem as cápsulas de recarga. Um robô danificado recupera 1 PV a cada dez minutos que permaneça dentro da cápsula (em tempo de jogo). Personagens com Munição Limitada também recuperam cinco tiros por turno. Estas cápsulas geralmente são encontradas em locais onde os robôs são usados para trabalhos perigosos (como laboratórios, delegacias, corpo de bombeiro, etc).

• **Cápsula de Transporte:** Estas cápsulas são capazes de transportar o usuário para

um local determinado. Basta entrar e ativar seus circuitos e o personagem (seja humano ou robô) e todos os seus pertences são teletransportados para uma outra cápsula específica. Geralmente a cápsula pode transportar apenas um passageiro, mas modelos maiores são usados para transportar carga em grande quantidade.

• **Transportadores:** funcionam de modo similar às cápsulas de transporte, com a diferença que podem transportar para vários lugares, bastando ter as coordenadas. Existem vários modelos de transportadores, utilizados ao longo dos anos, mas quase todos têm o mesmo funcionamento. Lugares protegidos ou muito específicos podem ser mais difíceis (ou até impossíveis) alcançar.

Cyber-Elves

Os cyber-elves foram criados e utilizados no final das Guerras Maverick. Essa época ficou conhecida como as Guerras Elf. Megaman X destruiu os cyber-elfs malignos e os demais passaram a ser usados em Neo Arcadia e por membros da Resistência.

Os cyber-elves se parecem com pequenas fadas que podem acompanhar um personagem. Medem poucos centímetros de altura e emitem um brilho característico. Trata-se de uma entidade cibernética. Cada um tem suas próprias habilidades: alguns podem recuperar uma pequena fração dos danos de um personagem, outros podem recuperar todo o dano, outros protegem contra dano externo, entre tantos outros. Os mais raros podem até aumentar alguma Característica do usuário.

Entretanto, para usar a habilidade de um cyber-elf é necessário sacrificá-lo. Embora sejam apenas programas de computador, eles são conscientes como os Reploids, e tem sentimentos. Muitos acabam se tornando grandes amigos daqueles que acompanham.

Cyber-elves seguem as regras de Construtos. Cada cyber-elf tem em média as seguintes estatísticas: F0-1, H4-6, R0-1, A0, PdF0, Levitação e Modelo Especial (devido ao seu tamanho diminuto); e cada um tem uma habilidade especial.

• **Dark Elf:** criada para encerrar as Guerras Maverick, a Mother Elf era a mais forte de todos os cyber-elfs. Entretanto ela foi amaldiçoada e corrompida pelo Dr. Weil, que usou seus poderes para fortificar Omega, sua maior criação. Com o poder da Dark Elf, como a Mother Elf passou a ser chamada, Omega tornou-se um adversário terrível. Weil até criou cópias menos poderosas da Dark Elf, chamadas de Baby Elf.

Na batalha final contra Omega, Zero teve seu corpo controlado pelo vilão. X conseguiu retirar o poder da Dark Elf de seu corpo e a prendeu em Neo Arcadia; logo depois Weil e Omega foram exilados de Neo Arcadia e enviados para o espaço. X usou seu próprio para prender a essência da Dark Elf,

e deixou Neo Arcadia nas mãos dos Guardiões.

Motocicletas Ride Chaser

• F2, H0, R3, A2, PdF2, Aceleração.

Esta motocicleta é um veículo padrão no século 21XX: ágil, veloz e armada com canhão de plasma, ela é utilizada não apenas pelos Maverick Hunters como também pelos próprios Mavericks.

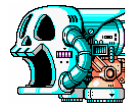
Ela não possui rodas, pode planar pouco a cima do solo (mas não pode levitar). Na parte frontal fica o canhão de plasma. Uma versão mais moderna da Ride Chaser pode planar até mesmo sobre superfícies líquidas.

Veículos de Wily

Ao longo de seus anos Wily criou várias máquinas de combate com o objetivo de destruir Megaman. Estas máquinas podem ser módulos de fuga ou aeronaves de ataque. Aqui serão descritas as principais Máquinas utilizadas por Wily ao longo de seus encontros com Megaman.

Por questões de segurança, todas as máquinas são equipadas com um sistema que lança o cientista para fora da máquina antes que ela possa ser destruída, ou possuem módulos de fuga. Quando utiliza suas Máquinas Wily pode somar um bônus de +2 à sua Habilidade.

• **Módulo de Fuga:** F1, H0, R3, A4, PdF0, Máquina, Aceleração, Armadura Extra (PdF), Levitação, Parceiro (Aeronave de Combate Pesado). O Módulo de Fuga é bastante veloz, mas há espaço para apenas um passageiro.

• **Aeronave de Combate Leve:** F4, H0, R5, A6, PdF5, Máquina, Levitação, Vulnerabilidade (Corte). Tem capacidade para até cinco passageiros.

• **Aeronave de Combate Pesado:** F7, H0, R5, A7, PdF6, Máquina, Aceleração, Levitação, Vulnerabilidade (PdF), Parceiro (Módulo de Fuga Básico).

• **Tanque de Combate:** F5, H0, R5, A6, PdF3 (Explosão), Máquina, Aceleração, Armadura Extra (Luz/Laser), Parceiro (Aeronave de Combate Avançado), Vulnerabilidade (Perfuração). Tem capacidade para até 10 passageiros.

• **Compressor de Combate:** F4 (Perfuração), H0, R5, A2, PdF3, Máquina, Vulnerabilidade (Corte). Aceita apenas um lassageiro. Pode saltar Hx2 metros para cair sobre o alvo.

• **Aeronave de Combate Avançado:** F2, H0, R4, A4, PdF4, Máquina, Armadura Extra (Contusão e Luz/Laser), Bateria, Levitação, Teleporte, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte). Pode usar Invisibilidade, mas apenas fora de combate.

BACKGROUND

Esta adaptação é baseada na série Megaman, desde a fase clássica, passando pela fase X e, por fim, a fase Zero.

As estórias de Megaman têm início no ano 20XX – durante o século 21, mas a data exata é uma incógnita.

Megaman

O mundo acaba de conhecer uma tecnologia revolucionária: o Dr. Thomar Light inventou a inteligência artificial verdadeira. Junto de seu parceiro de pesquisas, Dr. Albert Wily, ele primeiro criou um robô protótipo chamado de Protoman. Logo em seguida outros robôs foram criados, para os mais variados propósitos. Light também criou dois robôs para os afazeres domésticos, os quais batizou de Rock e Roll, criados como irmãos e filhos do Dr. Light.

Light sabia que se suas criações não fossem fiéis às Leis da Robótica, poderiam resultar em perigo para a humanidade. Por isso ele manteve os robôs guardados até o momento certo. Entretanto, Wily não concordava com o Dr. Light, e queria mostrar ao mundo o que os robôs eram capazes de fazer. Após uma discução, Light e Wily romperam sua parceria.

Wily foi embora do laboratório, mas levou consigo Protoman e todas as demais criações do Dr. Light. Ele reprogramou os robôs, e os transformou em máquinas de guerra. Wily tornou-se um perigoso criminoso, criando novos robôs para usá-los em sua ambição de conquistar o mundo.

Guiado por um senso de justiça, Rock pediu ao Dr. Light para ser transformado em um robô de combate. Assim surgiu Megaman, que passou a combater Wily e seus soldados.

Cenário

O mundo de Megaman é um mundo do futuro, com robôs e humanos vivendo lado a lado. Muitas novas tecnologias estão surgindo a todo momento. Viagens espaciais são raras, mas ocorrem.

A ordem é mantida pela polícia, composta em sua maioria por robôs de baixa tecnologia. O principal defensor da ordem e justiça é o próprio Megaman, e seus aliados. A maior ameaça no mundo vem do famoso Dr. Albert Wily, que cria novos robôs com o intuito de destruir Megaman e conquistar o mundo. Mas outros grupos de terroristas modernos também podem surgir em qualquer parte do mundo.

Em geral, o mundo de Megaman não é muito diferente do nosso, a não ser pela alta tecnologia e seus robôs.

Megaman X

Muitos anos se passaram desde as batalhas entre Megaman e o Dr. Wily. Estamos no século 21XX.

Durante uma escavação de pesquisa o Dr. Cain descobre as ruínas do laboratório do Dr. Light. Ali ele encontrou uma cápsula onde um robô estava adormecido. Segundo as informações obtidas em relatórios do Dr. Light esse Reploid era Megaman X.

Megaman X foi criado com uma tecnologia totalmente nova, nunca vista pela humanidade, mas permaneceu no interior da cápsula por vários anos, pois o Dr. Light temia ativá-lo. Foi o Dr. Cain quem ativou X e utilizou sua tecnologia para criar toda uma nova geração de Reploids, muito mais fortes que os anteriores. Os Reploids passaram a ser usados em todo o mundo, mas como era de se esperar, alguns voltaram-se para o mau. Estes Reploids malignos eram chamados de Mavericks.

Para enfrentar os ataques dos Mavericks foi criada uma equipe de caçadores especializados, entitulados Maverick Hunters, liderados por Sigma, a maior criação do Dr. Cain. Megaman X permanecia longe dos combates, esperando que o destino que Dr. Light tinha em mente para ele fosse revelado.

Durante uma operação de rotina Sigma encontrou um poderoso Maverick chamado Zero. Após um duro confronto, Sigma derrotou Zero, que foi reprogramado pelo Dr. Cain e tornou-se um Maverick Hunter. Entretanto, pouco depois disso Sigma percebeu que os Reploids é que deveriam dominar o mundo, não os humanos, e tornou-se um Maverick. Como o mais forte do esquadrão, Zero assumiu o posto de líder dos Maverick Hunters.

Ao saber que Sigma havia se tornado um Maverick, Megaman X decidiu unir-se a Zero e os Maverick Hunters para tentar destruir Sigma definitivamente. Ele acredita que assim poderá finalmente encontrar seu destino...

Cenário

Os eventos mostrados na série **Megaman X** ocorrem 100 anos após os eventos mostrados em **Megaman**. O mundo vive sob a ameaça dos Mavericks. Embora ainda existam criminosos humanos, eles são minoria, e insignificantes em comparação ao perigo dos Mavericks.

Ainda existem departamentos de polícia, mas eles são fracos e lidam basicamente com crimes menores. Os maiores defensores da ordem são os Maverick Hunters.

Nessa época muitos humanos e Reploids vivem juntos. A tecnologia avançou imensamente, as cidades são repletas de arranha-céus de aparência futurista. Até mesmo as viagens espaciais tornaram-se mais comuns: colônias espaciais podem ser encontradas em alguns pontos do espaço, habitadas por humanos e Reploids.

MEGAMAN ZERO

No final das Guerras Maverick Megaman X e Zero enfrentaram e derrotaram Sigma, com a ajuda dos cyber-elves. Pouco depois disso um novo inimigo surgiu: Dr. Weil e seu Reploid Omega amaldiçoaram e corromperam a Mother Elf, o mais poderoso cyber-elf do mundo, e o utilizaram na tentativa de dominar o mundo. Esta época ficou conhecida como as Guerras Elf.

Omega e Weil foram derrotados e exilados para o espaço por X e Zero, mas depois disso Zero desapareceu misteriosamente. X criou Neo Arcadia, uma comunidade utópica onde humanos e reploids viveriam em paz, e criou quatro cópias suas para serem os Guardiões de Neo Arcadia. Em seguida ele usou seu próprio corpo para aprisionar a Mother Elf, que passou a ser conhecida como Dark Elf.

Para liderar Neo Arcadia a cientista Ciel criou Copy-X, uma cópia perfeita de Megaman X. Mas alguma coisa saiu errada, e esta cópia acabou enlouquecendo: para proteger Neo Arcadia, Copy-X passou a acusar vários Reploids de serem Mavericks, injustamente. Copy-X defendia uma justiça cega, onde os humanos receberiam proteção a qualquer custo, mesmo ao custo das vidas de Reploids inocentes. Para tentar concertar seu erro Ciel criou a Resistência, um grupo de Reploids que eram contra o regime militar e insano de Neo Arcadia.

Por anos Ciel procurou pelo corpo do lendário Zero. Quando finalmente o encontrou, encurralada pelos soldados de Neo Arcadia, ela usou o poder dos cyber-elves para reativar Zero. Mesmo sem entender direito que estava acontecendo, o Reploid se uniu à Resistência no combate contra Copy-X.

Cenário

Os eventos mostrados na série **Megaman Zero** ocorrem 100 anos após o final das Guerras Maverick, mostradas na série **Megaman X**. Muita coisa mudou.

Neo Arcadia é controlada por Copy-X e seus Guardiões: Fefnir, Harpuia, Leviathan e Phantom. Neste lugar muitos Reploids inocentes são acusados de serem Mavericks. Basicamente qualquer Reploid que não seja um “utensilho doméstico” ou faça parte do exército de Neo Arcadia, é acusado de ser um Maverick. E por representar uma ameaça a Neo Arcadia e a própria humanidade, deve ser destruído.

Os Reploids da Resistência vivem com medo de serem encontrados e destruídos por Neo Arcadia. O comportamento de Copy-X gerou nos humanos um sentimento de “anti-Reploids”, fazendo com que desenvolvam um forte ódio por qualquer tipo de Reploid.

Mas tudo isso tem uma razão. Esta é uma época difícil: não há mais boas fontes de energia. A humanidade se abastece com os cristais de energia, mas logo eles acabarão e isso poderá colocar em risco a própria existência humana. A falta de recursos e o risco de extinção fez as pessoas agirem de forma tão ignorante para com os Reploids. Por isso Ciel tem se dedicado a criar uma fonte de energia alternativa, para suprir não apenas a Resistência, mas a própria humanidade. Ela acredita que quando esta fonte de energia alternativa estiver concluída, Neo Arcadia não terá mais razão para lutar contra a Resistência.

Bass

Características

Força	●●○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●●○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●●○○
Pontos de Vida	15 ______
Pontos de Magia	15 ______

Vantagens

Aceleração (1 ponto)
Adaptador (1 ponto)
Aliado (Treble) (1 ponto)
Construto (0 pontos)
Patrono (Dr. Wily) (2 pontos)

Desvantagens

Código de Honra (-1 ponto)
1ª Lei de Asimov
Má Fama (-1 ponto)

Bass foi criado pelo Dr. Wily com o único objetivo de destruir Megaman. Para isso ele conta até mesmo com um lobo cibernético como Aliado chamado Treble.

Bass acredita em si mesmo como o robô mais forte do mundo. Quando encontrou Megaman pela primeira vez ele fingiu ser amigo para ter acesso ao laboratório do Dr. Light e assim roubar vários planos de combate que deveriam auxiliar Megaman.

Depois da traição de Protoman, Bass passou a ser o comandante das tropas de Wily. Embora tenha sido criado para destruir Megaman, Bass esta muito mais interessado em provar a todos sua superioridade como o maior robô do mundo.

Bass não gosta de Megaman e tenta destruí-lo, mas embora nunca admita isso, ele não sabe exatamente porque o faz. Bass é um dos únicos robôs de Wily que segue um dos Códigos de Asimov. Talvez o cientista tenha feito isso para evitar que Bass se voltasse contra ele, ou talvez o próprio robô tenha desenvolvido esta característica, mas o fato é que, embora acredite que os robôs são superiores aos humanos, Bass não pretende destruir a humanidade, pois foram eles quem os criaram, e por isso merecem respeito.

Dinheiro e Itens

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

Experiência

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

Vantagens e Desvantagens

Aceleração: Bass tem um sistema de aceleração que lhe permite mudar a distância de combate corporal e à distância (ou vice-versa) no mesmo turno. Confere H+1 para situações de perseguição, fugas e esquivas e até lhe permite planar (como se tivesse Levitação e H1) por alguns momentos.

Adaptador: Bass pode copiar o cartão de memória de seus adversários para "copiar" seu Dano Personalizado.

Aliado: Treble, um lobo cibernético, é um grande aliado de Bass.

Construto: Como um robô, Bass segue as regras de Construto. Não precisa comer, dormir, imune a venenos (mas não vírus), doenças, Fraturas e Amputações, ataques vorpais e apenas recupera PVs com conserto.

Código de Honra: Bass acredita que os robôs são superiores aos humanos, mas como foram construídos por eles, os humanos merecem respeito. Ele segue a 1ª Lei de Asimov.

Má Fama: Bass é um soldado de Wily, e por isso visto como um criminoso.

Patrono: Bass recebe auxílio e equipamentos do Dr. Wily.

MEGAMAN

Características

Força	●●○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●●○○
Armadura	●●○○○
Poder de Fogo	●●●○○
Pontos de Vida	15 ______
Pontos de Magia	15 ______

Vantagens

Adaptador (1 ponto)
Aliado (Rush) (1 ponto)
Aliado (Beat) (1 ponto)
Construto (0 pontos)
Tiro Carregável (2 pontos)

Desvantagens

Códigos de Honra (-4 pontos)
- 1ª Lei de Asimov
- 2ª Lei de Asimov
- Heróis
- Honestidade

Inimigo (Dr. Wily) (-2 pontos)

Rock era um robô doméstico criado pelo Dr. Light. Quando o Dr. Wily voltou-se para o mal e roubou as criações do Dr. Light, Rock pediu a ele para ser transformado em um robô de combate, e desde então passou a ser conhecido como Megaman.

O punho de Megaman pode se transformar em um canhão de plasma. Além disso, ele tem a capacidade de copiar o cartão de memória de seus adversários para utilizar seu próprio tipo de dano.

Para ajudar Megaman em sua batalhas o Dr. Light criou Rush, um cão cibernético capaz de se transformar em vários veículos. Apesar disso, Rush funciona como um aliado, não uma máquina.

Mais tarde Megaman acaba ganhando novos aliados: Beat, um pássaro robô desenvolvido pelo Dr. Cossack, Eddie, um robô capaz de transportar itens para o herói, e Tango, um gato cibernético criado pelo Dr. Light.

Megaman também conta com a ajuda ocasional de Roll, sua irmã cibernética, e Protoman, seu misterioso irmão.

Dinheiro e Itens

____
____
____
____
____
____
____
____
____

Experiência

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

Vantagens e Desvantagens

Adaptador: Megaman pode copiar o cartão de memória de um inimigo para "copiar" o dano personalizado de sua arma.

Aliados: Megaman tem um cão cibernético chamado Rush que está sempre ao seu lado. Ele também conta com a ajuda de Beat, um pássaro cibernético.

Construto: Como um robô, Megaman segue as regras de Construto. Não precisa comer, dormir, imune a venenos (mas não vírus), doenças, fraturas e amputações, ataques vorpais e apenas recupera PVs com conserto.

Tiro Carregável: Megaman pode concentrar sua buster para causar mais dano. Ele gasta um turno de concentração e 2 PMs e na rodada seguinte sua FA com PdF será 9+1d (ao invés de 6+1d).

Código de Honra: Dr. Light construiu Megaman com os códigos de Asimov e também os códigos dos Heróis e da Honestidade.

Inimigo: Megaman tem sido uma pedra no sapato do Dr. Wily, e por isso o cientista costuma criar mais e mais robôs com o objetivo de destruir Megaman.

PROTOMAN

Características

Força ● ● ○ ○ ○
Habilidade ● ● ● ○ ○
Resistência ● ● ○ ○ ○
Armadura ● ● ○ ○ ○
Poder de Fogo ● ● ● ○ ○
Pontos de Vida 10 ________
Pontos de Magia 10 ________

Vantagens

Arma Especial (4 pontos)
Armadura Extra a PdF
Construto (0 pontos)
Tiro Carregável (2 pontos)

Desvantagens

Inimigo (Dr. Wily) (-2 pontos)
Má Fama (-1 ponto)
Protegido Indefeso (-1 ponto)

Protoman foi o primeiro robô criado pelo Dr. Light e o Dr. Wily. Quando Wily voltou-se para o mal e rompeu sua sociedade com Light, ele roubou a maioria dos robôs de seu ex-parceiro, incluindo Protoman.

Protoman foi criado como irmão de Rock (Megaman). Por muito tempo eles lutaram em lados opostos: Megaman defendendo a humanidade e Protoman servindo ao Dr. Wily. Mesmo assim, suas atitudes nunca foram muito certas, pois ocasionalmente ele ajudava seu suposto irmão. Um dia, não se sabe exatamente o porque, Protoman cansou de servir a Wily e decidiu traí-lo: libertou Kalinka, que estava sendo mantida prisioneira por Wily para manipular o Dr. Cossack contra Megaman, e desapareceu.

Protoman é um personagem misterioso. No início não se sabia quais seriam suas atitudes após abandonar Wily. Ele esta sempre pronto para ajudar seu "irmãozinho", embora sempre desapareça logo depois de cumprir seu objetivo. Suas atitudes são sombrias e misteriosas, o que contribui para sua má reputação, mas ele é uma boa pessoa.

Dinheiro e Itens

____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____
____

Experiência

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Vantagens e Desvantagens

Arma Especial: O protoshield funciona de modo similar a uma Arma Especial. O usuário recebe FD+1 e também Armadura Extra a PdF. "Sacar" o escudo leva um turno, e se sofrer mais do que 1 ponto de dano a qualquer momento deve fazer um teste de Habilidade ou o escudo cai de suas mãos.

Construto: Como um robô, Protoman segue as regras de Construto. Não precisa comer, dormir, imune a venenos (mas não vírus), doenças, fraturas e amputações, ataques vorpais e apenas recupera PVs com conserto.

Tiro Carregável: Protoman pode concentrar sua buster durante um turno e gastar 2 PMs para que na rodada seguinte sua FA com PdF seja 9+1d (ao invés de 6+1d).

Inimigo: Wily ficou furioso com a traição de Protoman, e agora emprega seus recursos para derrotá-lo.

Má Fama: Protoman já trabalhou com o Dr. Wily, e por isso ainda é mal visto pela maioria das pessoas.

Protegido Indefeso: Embora jamais venha a admitir, Protoman gosta muito de seu "irmãozinho", e esta sempre de olho nele, ajudando-o quando necessário.

MEGAMAN X

Características

Força ●●○○○
Habilidade ●●●○○
Resistência ●●●○○
Armadura ●●○○○
Poder de Fogo ●●●○○
Pontos de Vida 15 ______
Pontos de Magia 15 ______

Vantagens

Aceleração (1 ponto)
Adaptador (1 ponto)
Aliado (Zero) (1 ponto)
Construto (0 pontos)
Patrono (2 pontos)
Tiro Carregável (2 pontos)

Desvantagens

Códigos de Honra (-4 pontos)
- 1ª Lei de Asimov
- 2ª Lei de Asimov
- Heróis
- Honestidade

Inimigo (Sigma) (-2 pontos)

No século 21XX o cientista e arqueólogo Dr. Cain encontrou as ruínas do laboratório do Dr. Light, e também uma cápsula contendo o corpo de Megaman X, a última criação de Light. Em uma carta Light conta que X é um Reploid construído com uma tecnologia totalmente nova, mas revela que tinha medo de ativá-lo, pois achava que o mundo não estava preparado – ainda seriam necessários 30 anos para que isso acontecesse.

Após estudar muito a situação de Megaman X, Cain abriu a cápsula e utilizou essa tecnologia para criar novos tipos de Reploids. Alguns destes novos Reploids voltaram-se contra a humanidade, tornando-se Mavericks. Após a traição de Sigma, antigo líder dos Maverick Hunter, Megaman X uniu-se a Zero (o atual líder dos Hunters) para destruir esta ameaça.

Megaman X é uma versão aprimorada do antigo Megaman, muito mais forte e veloz. Ele devota sua vida a destruir a ameaça de Sigma, mas espera pelo dia em que o destino que o Dr. Light tinha para ele seja revelado.

Dinheiro e Itens

______
______
______
______
______
______
______

Experiência

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

Vantagens e Desvantagens

Aceleração: X é equipado com um sistema de aceleração, que lhe permite mudar a distância de combate corporal e à distância (ou vice-versa) no mesmo turno, confere H+1 para situações de perseguição, fugas e esquivas e até planar (como se tivesse Levitação e H1) por alguns momentos.

Adaptador: X pode copiar o cartão de memória de um inimigo para "copiar" o dano personalizado de sua arma.

Aliado: X conta com a ajuda de Zero, o atual líder dos Maverick Hunters.

Construto: X não precisa comer, dormir, imune a venenos (mas não vírus), doenças, fraturas e amputações, ataques vorpais e apenas recupera PVs com conserto.

Patrono: Quando soube que Sigma havia se tornado um Maverick, X resolveu unir-se aos Maverick Hunters na caçada aos Reploids malignos.

Tiro Carregável: X pode concentrar sua buster para causar mais dano. Ele gasta um turno de concentração e 2 PMs e na rodada seguinte sua FA com PdF será 9+1d (ao invés de 6+1d).

Código de Honra: Dr. Light construiu X com os códigos de Asimov e também os códigos dos Heróis e da Honestidade.

Inimigo: Assim como todos os Maverick Hunters, X tem Sigma como seu inimigo.

ZERO

Características

Força	●●○○○
Habilidade	●●●○○
Resistência	●●●○○
Armadura	●●●○○
Poder de Fogo	●●○○○
Pontos de Vida	15 ______
Pontos de Magia	15 ______

Vantagens

Aceleração (1 ponto)
Aliado (X) (1 ponto)
Arma Especial (1 ponto)
Construto (0 pontos)
Patrono (2 pontos)

Desvantagens

Códigos de Honra (-4 pontos)
- 1ª Lei de Asimov
- 2ª Lei de Asimov
- Heróis
- Honestidade

Inimigo (Sigma) (-2 pontos)
Curto-Circuito (-2 pontos)

Zero é um personagem misterioso, com um passado sombrio. Ele era um poderoso Maverick, que quase derrotou Sigma, mas foi reprogramado pelo Dr. Cain para tornar-se um Maverick Hunter.

Após algum tempo de pesquisas Sigma descobriu o terrível segredo de Zero: ele é a última criação do Dr. Wily! Zero foi criado com uma tecnologia totalmente nova para destruir o Megaman original. Então o Dr. Light criou a mesma tecnologia e criou Megaman X, para destruir Zero.

Zero e Megaman X foram criados para serem inimigos, mas o destino os colocou lado a lado na luta contra os Mavericks. Sigma tem tentado, a todo custo, despertar o lado maligno de Zero, alegando que seu destino é seguí-lo. Ocasionalmente Zero tem visões de um velho cientista, mas não sabe quem ele é.

Ao ser reprogramado pelo Dr. Cain Zero perdeu todas as suas lembranças malignas, e tornou-se um forte aliado. Embora ainda seja agrecivo, ele é de bom coração. Entretanto, Sigma não vai parar de tentar corrompê-lo. Será que Zero conseguirá resistir por muito tempo?...

Dinheiro e Itens

____
____
____
____
____
____
____
____
____

Experiência

○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○
○○○○○○○○○○

Vantagens e Desvantagens

Aceleração: Zero tem um sistema de aceleração, que lhe permite mudar a distância de combate corporal e à distância (ou vice-versa) no mesmo turno. Confere H+1 para situações de perseguição, fugas e esquivas e a capacidade de planar (como se tivesse Levitação e H1) por alguns momentos.

Aliado: Zero conta com a ajuda de X, que se uniu aos Hunter.

Arma Especial: Quando utiliza seu sabre Zero recebe FA+1 e causa dano baseado por Laser. Sacar o sabre consome 1 turno, e se Zero receber mais de 1 ponto de dano deve fazer um teste de Habilidade ou deixará o sabre cair.

Construto: Zero é um Reploid, portanto segue as regras de Construto.

Patrono: Zero ascendeu ao posto de líder dos Maverick Hunters, de quem pode receber informações e equipamentos.

Código de Honra: Dr. Cain inplantou no CPU de Zero os códigos de Asimov e também os códigos dos Heróis e da Honestidade.

Inimigo: Zero agora precisa enfrentar a ira de Sigma.

Curto-Circuito: Ocasionalmente Zero tem visões de seu passado. Em situações extremas deve-se lançar 1d e se obter 4 a 6, significa que as visões surgiram e Zero sofre -1 em TODAS suas Características.

APÊNDICE

PERSONAGENS E NPCs

AUTO
F1, H1, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Construto, Máquinas, Memória Expandida, Patrono (Dr. Light).

BEAT
F2 (Corte), H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Construto, Levitação, Sentidos Especiais (Radar, Visão e Audição Aguçados).

DR. ALBERT W. WILY
F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Aliados (vários robôs malignos), Ciência, Genialidade, Insano, Má Fama, Máquinas (várias, com Vantagens diferentes), Máquinas (Perícia).

DR. COSSACK
F0, H2, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Genialidade, Máquinas, Protegida Indefesa (Kalinka).

DR. THOMAR LIGHT
F0, H1, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Boa Fama, Ciência, Código de Honra (Honestidade), Genialidade, Inimigo (Dr. Wily), Máquinas, Riqueza.

EDDIE
F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Construto, Levitação, Patrono (Dr. Light), Teleporte.

KALINKA
F0, H0, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Aparência Inofensiva, Patrono (Dr. Cossack).

ROLL
F1, H2, R3, A1, PdF2 (Vento), 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Construto, Memória Expandida, Patrono (Dr. Light).

RUSH
F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Construto, Levitação, Sentidos Especiais (todos).

Nota: mais tarde (em **MEGAMAN 6**) surge o Super Adaptor, onde Rush se transforma em armaduras para Megaman. Bass e Treble também têm esta capacidade. Neste caso siga as regras da Vantagem Parceiro.

TANGO
F3 (Corte), H2, R2, A4, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Construto.

TREBLE
F2, H2, R2, A2, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Construto, Levitação, Sentidos Especiais (todos).

SOLDADOS DE WILY

DL#003 - CUTMAN
F2, H3, R4, A2, PdF2 (Corte), 24 PVs, 24 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (PdF).

DL#004 - GUTSMAN
F5 (Contusão), H2, R3, A4, PdF1, 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DL#005 - ICEMAN
F1, H3, R3, A4, PdF4 (Frio/Gelo), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Eletricidade).

DL#006 - BOMBMAN

F3, H2, R4, A3, PdF3 (Explosão), 24 PVs, 24 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

DL#007 - FIREMAN

F3, H4, R3, A2, PdF5 (Calor/Fogo), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

DL#008 - ELECMAN

F2, H3, R2, A4, PdF4 (Eletricidade), 12 PVs, 12 PMs; Construto, Crime, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#009 - METALMAN

F1, H3, R2, A3, PdF4 (Corte), 10 PVs, 10 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

DW#010 - AIRMAN

F3, H2, R2, A3, PdF5 (Vento), 10 PVs, 10 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#011 - BUBBLEMAN

F2, H2, R3, A2, PdF4 (Água), 10 PVs, 10 PMs; Anfíbio, Construto, Natação (de Esportes), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#012 - QUICKMAN

F1, H5, R2, A3, PdF3 (Corte), 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Corte), Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

DW#013 - CRASHMAN

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Explosão), 15 PVs, 15 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Vento).

DW#014 - FLASHMAN

F2, H2, R2, A2, PdF4 (Luz), 10 PVs, 10 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#015 - HEATMAN

F2, H3, R2, A3, PdF5 (Calor/Fogo), 12 PVs, 12 PMs; Construto, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Água).

DW#016 - WOODMAN

F4 (Contusão), H3, R2, A3, PdF3, 10 PVs, 10 PMs; Armadura Extra (Água), Barreira, Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

DW#017 - NEEDLEMAN

F3, H3, R3, A2, PdF3 (Perfuração), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Contusão e Eletricidade), Construto, Patrono (Dr. Wily), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Laser).

DW#018 - MAGNETMAN

F2, H3, R2, A2, PdF2 (Contusão), 12 PVs, 12 PMs; Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Interferência (Magnetman pode controlar esta Desvantagem), Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Eletricidade e Corte).

DW#019 - GEMINIMAN

F4, H4, R3, A2, PdF2 (Luz/Laser), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Separação, Vulnerabilidade (Ácido).

DW#020 - HARDMAN

F5 (Contusão), H3, R3, A4, PdF3, 18 PVs, 18 PMs; Ataque Especial (F), Construto, Monstruoso, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#021 - TOPMAN

F3 (Contusão), H2, R2, A3, PdF3, 12 PVs, 12 PMs; Construto, Manipulação, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#022 - SNEAKMAN

F3, H3, R3, A3, PdF3 (Ácido), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Perfuração).

DW#023 - SPARKMAN
F2, H3, R3, A2, PdF3 (Eletricidade), 16 PVs, 16 PMs; Armadura Extra (Ácido), Construto, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Corte).

DW#024 - SHADOWMAN
F2, H3, R3, A4, PdF2 (Corte), 17 PVs, 17 PMs; Aceleração, Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#025 - BRIGHTMAN
F4, H3, R3, A3, PdF3 (Luz/Laser), 17 PVs, 17 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Ponto Fraco (fonte de energia na cabeça), Vulnerabilidade (Ácido). Brightman pode controlar a luminosidade a até 1m por ponto de Resistência (3m).

DW#026 - TOADMAN
F4, H4, R3, A2, PdF3 (Ácido), 18 PVs, 18 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (Área), Construto, Natação (de Esportes), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DW#027 - DRILLMAN
F4, H3, R3, A4, PdF3 (Explosão), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Água).

DW#028 - PHARAOHMAN
F2, H3, R4, A3, PdF2, 21 PVs, 21 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Luz/Laser).

DW#029 - RINGMAN
F4, H5, R4, A3, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily).

DW#030 - DUSTMAN
F4, H2, R3, A2, PdF3 (Contusão), 15 PVs, 15 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#031 - DIVEMAN
F5, H2, R3, A3, PdF2 (Água), 18 PVs, 18 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Natação (de Esportes), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#032 - SKULLMAN
F3 (Contusão), H2, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs; Barreira, Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#033 - GRAVITYMAN
F2, H3, R2, A3, PdF2 (Luz/Laser), 12 PVs, 12 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser), Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão). Gravityman tem a capacidade de alterar a gravidade, o que além de causar danos serve para confundir seus inimigos. Este poder confere +2 de bônus em Esquiva para Gravityman.

DW#034 - WAVEMAN
F3 (Perfuração), H3, R4, A3, PdF2 (Água ou Perfuração), 22 PVs, 22 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Luz/Laser), Construto, Patrono (Dr. Wily).

DW#035 - STONEMAN
F4 (Contusão), H2, R5, A3, PdF1 (Contusão), 27 PVs, 27 PMs; Barreira, Construto, Monstruoso, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Explosão).

DW#036 - GYROMAN
F3, H4, R2, A3, PdF3 (Corte), 12 PVs, 12 PMs; Construto, Levitação, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

DW#037 - STARMAN
F3 (Contusão), H4, R4, A5, PdF2, 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser), Barreira, Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Água).

DW#038 - CHARGEMAN

F3, H2, R3, A3, PdF4, 18 PVs, 18 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Luz/Laser), Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#039 - NAPALMMAN

F4, H2, R4, A3, PdF4 (Explosão), 24 PVs, 24 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser), Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

DW#040 - CRYSTALMAN

F2, H3, R3, A4, PdF3 (Frio/Gelo), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF), Armadura Extra (Luz/Laser), Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#041 - BLIZZARDMAN

F3, H3, R5, A5, PdF2 (Frio/Gelo), 25 PVs, 25 PMs; Construto, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

DW#042 - CENTAURMAN

F4, H3, R5, A4, PdF2 (Luz/Laser), 27 PVs, 27 PMs; Aceleração, Centauro, Construto, Paralisia, Patrono (Mr. X), Teleporte, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Contusão).

DW#043 - FLAMEMAN

F3, H4, R4, A5, PdF4 (Calor/Fogo), 22 PVs, 22 PMs; Ataque Especial (PdF – Preciso), Construto, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Vento).

DW#044 - KNIGHTMAN

F4 (Contusão), H3, R4, A7, PdF3, 24 PVs, 24 PMs; Construto, Membro Elástico, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Perfuração).

DW#045 - PLANTMAN

F3 (Contusão), H4, R5, A5, PdF3 (Contusão), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (PdF), Barreira, Construto, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Frio/Gelo e Calor/Fogo).

DW#046 - TOMAHAWKMAN

F3 (Corte), H6, R5, A5, PdF5 (Corte), 30 PVs, 30 PMs; Construto, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#047 - WINDMAN

F5, H4, R5, A4, PdF3 (Vento), 25 PVs, 25 PMs; Construto, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

DW#048 - YAMATOMAN

F4 (Perfuração), H6, R4, A4, PdF4 (Perfuração), 21 PVs, 21 PMs; Armadura Extra (Contusão), Construto, Patrono (Mr. X), Vulnerabilidade (Corte).

DW#049 - FREEZEMAN

F2 (Frio/Gelo), H4, R3, A2, PdF5 (Frio/Gelo), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

DW#050 - JUNKMAN

F4, H2, R5, A4, PdF3 (Contusão), 28 PVs, 28 PMs; Barreira, Construto, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Eletricidade).

DW#051 - BURSTMAN

F3, H3, R3, A3, PdF4 (Água), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

DW#052 - CLOUDMAN

F3, H2, R4, A3, PdF3 (Eletricidade), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Levitação, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Água).

DW#053 - SPRINGMAN

F3, H3, R2, A3, PdF2 (Contusão), 12 PVs, 12 PMs; Construto, Membros Elásticos, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Corte).

DW#054 - SLASHMAN

F4 (Corte), H5, R3, A4, PdF1, 18 PVs, 18 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Calor/Fogo e Frio/Gelo).

DW#055 - SHADEMAN

F2, H4, R4, A2, PdF3 (Som), 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Construto, Energia Extra 1, Levitação, Monstruoso, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Contusão).

DW#056 - TURBOMAN

F4, H5, R3, A3, PdF2 (Calor/Fogo), 17 PVs, 17 PMs; Aceleração, Construto, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Som).

DW#057 - TENGUMAN

F3 (Corte), H4, R3, A3, PdF4 (Vento), 15 PVs, 15 PMs; Construto, Levitação, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Perfuração).

DW#058 - ASTROMAN

F2, H3, R3, A4, PdF1 (Luz/Laser), 18 PVs, 18 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser, Perfuração e Corte), Construto, Levitação, Modelo Especial, Patrono (Dr. Wily), Teleporte, Vulnerabilidade (Contusão).

MK#001 - ENKER

F4 (Corte), H5, R3, A3, PdF2 (Perfuração), 18 PVs, 18 PMs; Aceleração, Construto, Deflexão, Patrono (Dr. Wily), Tiro Carregável.

MK#002 - PUNK

F5, H4, R4, A3, PdF4 (Corte), 22 PVs, 22 PMs; Aceleração, Armadura Extra (PdF), Construto, Monstruoso, Patrono (Dr. Wily).

MK#003 - BALLADE

F3, H3, R3, A4, PdF2 (Explosão), 15 PVs, 15 PMs; Construto, Patrono (Dr. Wily), Poder Oculto (F+2, H+1, R+1, PdF+1), Vulnerabilidade (Contusão).

?????? - QUINT

F3, H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Construto, Máquina (Sakugari: F3 Perfuração, H1, R2, A5, PdF0, confere super-salto de Hx2 metros), Máquinas, Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Contusão).

Star Droids

Os stardroids foram criados pelo Dr. Wily com um material estraterrestre, portanto armas normais não podem feri-los.

SD#001 - TERRA

F5, H4, R4, A5, PdF3 (Luz/Laser), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Explosão e Luz/Laser), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Wily), Teleporte, Vulnerabilidade (Contusão).

SD#002 - MERCURY

F2, H3, R4, A4, PdF2 (Luz/Laser), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Construto, Patrono (Terra). Mercury tem a capacidade de transformar seu corpo em líquido, podendo até se dividir em pedaços (mas sem lutar).

SD#003 - VENUS

F4, H3, R4, A4, PdF3 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Perfuração).

SD#004 - MARS

F4, H3, R4, A4, PdF4 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Luz/Laser), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Monstruoso, Patrono (Terra), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Água).

SD#005 - JUPITER

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Eletricidade), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF), Construto, Levitação, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Explosão).

SD#006 - SATURN

F2, H4, R3, A4, PdF3 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (Paralisante), Construto, Paralisia, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Eletricidade).

SD#007 - URANUS

F6 (Contusão), H3, R5, A3, PdF2 (Contusão), 25 PVs, 25 PMs; Construto, Monstruoso, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Corte).

SD#008 - PLUTO

F3 (Corte), H5, R3, A4, PdF3 (Calor/Fogo), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Construto, Escalar (de Esportes), Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

SD#009 - NEPTUNE

F3, H3, R3, A3, PdF2 (Água), 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (PdF – Preciso), Construto, Patrono (Terra), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

SUNSTAR

F3, H5, R4, A5, PdF3, 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Área), Construto, Insano, PV Extra, PM Extra.

Nota: Sunstar foi criado por Wily para destruir Megaman, mas acabou corrompido pelo poder e resolveu destruir todas as formas de vida inferiores, e isso incluindo Wily. Até o momento ele não foi ativado...

Soldados de King

KG#001 - DYNAMOMAN

F3, H4, R3, A5, PdF2 (Eletricidade), 18 PVs, 18 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Eletricidade e Corte), Ataque Especial (PdF), Construto, Energia Extra 2, Patrono (King), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

KG#002 - COLDMAN

F4 (Frio/Gelo), H2, R3, A3, PdF2 (Frio/Gelo), 17 PVs, 17 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (King), Vulnerabilidade (Eletricidade).

KG#003 - GROUNDMAN

F5 (Perfuração), H2, R4, A3, PdF5 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Luz/Laser e Perfuração), Construto, Patrono (King), Vulnerabilidade (Explosão).

KG#004 - PIRATEMAN

F4, H3, R4, A4, PdF3 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser), Ataque Especial (F), Construto, Patrono (King), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

KG#005 - BURNERMAN

F4 (Calor/Fogo), H4, R5, A5, PdF2 (Explosão), 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Construto, Paralisia, Patrono (King), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

KG#006 - MAGICMAN

F3 (Contusão), H5, R5, A2, PdF2 (Contusão), 28 PVs, 28 PMs; Construto, Energia Extra 1, Patrono (King), Vulnerabilidade (Corte).

KING

F4 (Corte), H4, R5, A4, PdF2 (Luz/Laser), 42 PVs, 42 PMs; Aceleração, Construto, Máquina 1 (tanque de combate: F3, H2, R4, A3, PdF1, Parceiro, Aceleração), Máquina 2 (aeronave: F1, H2, R4, A4, PdF3, Parceiro, Levitação), Patrono (Dr. Wily), Vulnerabilidade (Eletricidade).

As duas Máquinas de King podem se unir (Parceria, mas sem Levitação). King tem um escudo que confere Armadura Extra (PdF) e Reflexão; qualquer dano que ultrapasse a Reflexão é descontado do escudo (que tem R2, A3).

APÊNDICE

Maverick Hunters

ALIA

F2, H2, R2, A1, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Construto, Investigação, Patrono (Maverick Hunter).

AXL

F2, H3, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Adaptador, Aliados (X e Zero), Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Honestidade), Construto, Doppelganger, Levitação (na verdade ele pode apenas levitar durante um número de turnos igual à sua Resistência), Mestre (Red), Patrono (Maverick Hunter).

DOUBLE

F2, H2, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Aparência Inofensiva, Construto, Crime, Forma Alternativa (Double 2), Patrono (Sigma).

Double foi enviado por Sigma para vigiar X; sua Forma Alternativa é muito mais forte (veja adiante).

DOUGLAS

F2, H3, R2, A1, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Construto, Máquinas, Patrono (Maverick Hunter).

DR. CAIN

F0, H1, R0, A0, PdF0, 1 PV, 1 PM; Arqueologia (de Ciências), Código de Honra (Honestidade), Boa Fama, Genialidade, Patrono (Maverick Hunter), Riqueza.

LIFESAVER

F1, H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 10 PMs; Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Construto, Máquinas, Medicina, Patrono (Maverick Hunter).

MAC

F1, H2, R2, A1, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Construto, Paralisia, Teleporte, Tiro Multiplo, Patrono (Maverick Hunter/Dr. Doppler).

Mais tarde, quando Doppler inicia seus planos para controlar o mundo, Mac trai os Maverick Hunters e passa a agir como espião entre eles.

MAGMA DRAGOON

F3 (Calor/Fogo), H4, R4, A3, PdF3 (Calor/Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (Área), Construto, Insano (Obsessivo), Invulnerabilidade (Calor/Fogo), Vulnerabilidade (Vento).

Magma Dragoon, membro da 14ª Unidade, quer enfrentar X e Zero em um combate memorável, e será capaz até mesmo de trair os Maverick Hunters para cumprir esse objetivo.

MIDDY

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Honestidade), Construto, Genialidade, Máquinas, Patrono (Maverick Hunter).

Middy esta intimamente ligado a seu irmão Techno; caso um deles venha a morrer, o outro também morrerá (entretanto eles não compartilham emoções, e por isso não tem Ligação Natural).

SIGNAS

F3, H3, R4, A3, PdF2, 20 PVs, 20 PMs; Códigos de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Construto, Inimigo (Sigma), Investigação, Liderança (de Manipulação), Patrono (Maverick Hunter).

Repliforce

COLONEL

F3, H4, R3, A4, PdF3, 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Arma Especial (F, Ataque Especial, Veloz), Ataque Especial (Area: Eletricidade), Código de Honra (Combate), Construto, Patrono (Repliforce), Teleporte.

FROST WALRUS

F6 (Frio/Gelo), H2, R4, A3, PdF3 (Frio/Gelo), 30 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (Area), Construto, Modelo Especial, Patrono (Repliforce), PVs Extras, Teleporte, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

GENERAL

F7, H3, R5, A6, PdF4, 35 PVs, 35 PMs; Armadura Extra (Força e PdF), Construto, Levitação, Liderança (de Manipulação), Modelo Especial, PMs Extras, PVs Extras, Vulnerabilidade (Corte).

IRIS

F1, H3, R4, A2, PdF1, 20 PVs, 20 PMs; Aliado (Colonel), Aparência Inofensiva, Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Construto, Patrono (Repliforce).

JET STINGRAY

F3, H3, R4, A3, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo, Eletricidade e Luz/Laser), Ataque Especial (F), Construto, Esconder-se (de Crime), Levitação, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

THE SKIVER

F3, H5, R4, A3, PdF2 (Vento), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Vento), Ataque Especial (F), Códigos de Honra (Combate, Honestidade), Construto, Levitação, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

Skiver foi infectado pelo Sigma Virus quando este foi despejado sobre a Terra.

SLASH BEAST

F4 (Corte), H5, R4, A4, PdF4 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Luz/Laser), Ataque Especial (F: Perfuração), Construto, Fúria, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Corte).

STORM OWL

F3, H4, R3, A4, PdF3 (Vento), 15 PVs, 15 PMs; Arena (base aérea), Ataque Especial (Área), Construto, Levitação, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Laser).

WEB SPIDER

F3 (Eletricidade), H3, R3, A4, PdF1 (Eletricidade), 15 PVs, 15 PMs; Arena (teias), Construto, Paralisia, Patrono (Repliforce), Vulnerabilidade (Corte).

Mavericks

ARMORED ARMADILLO

F3 (Contusão), H2, R2, A5, PdF1, 12 PVs, 10 PMs; Arena (túneis e subterrâneos), Armadura Extra (PdF), Barreira, Construto, Interferência, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Eletricidade).

BOOMER KUWANGER

F2, H4, R3, A3, PdF2 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Construto, Patrono (Sigma), Teleporte, Vulnerabilidade (Explosão).

CHILL PENGUIM

F2, H2, R2, A3, PdF3 (Frio/Gelo), 12 PVs, 12 PMs; Arena (lugares frios), Ataque Especial (Paralisante), Construto, Paralisia, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

FLAME MAMMOTH

F5, H2, R4, A2, PdF2 (Calor/Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Memória Expandida, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Vento).

LAUNCH OCTOPUS

F2, H3, R3, A2, PdF5 (Explosão), 18 PVs, 18 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Má Fama, Membros Extras x2, Patrono (Sigma), Ponto Fraco (confiança excessiva), Vulnerabilidade (Contusão). Caso acerte seu ataque Launch pode optar por não causar dano, mas prender o alvo; ambos devem fazer uma disputa de Força por turno, e cada vez que o Maverick vencer o alvo perde 1 PV e ele recupera 1 PV (até o limite de seus PVs – ou até que o alvo tenha seus PVs reduzidos a 0).

SPARK MANDRILL

F4 (Eletricidade), H2, R3, A4, PdF1 (Eletricidade), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (PdF), Bateria, Construto, Escalar (de Esportes), Monstruoso, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

STING CHAMELEON

F3, H3, R4, A2, PdF2 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Arena (florestas), Construto, Invisibilidade, Patrono (Sigma), Sobrevivência, Vulnerabilidade (Corte).

STORM EAGLE

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Vento), 15 PVs, 15 PMs; Código de Honra (Combate), Construto, Levitação, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Perfuração).

VELGUARDER

F2, H3, R4, A2, PdF3 (Calor/Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Aliado (Sigma), Construto, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

VILE

F2, H3, R3, A2, PdF3, 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Construto, Inimigo (Zero), Máquinas, Máquina (Armor: F5, H0, R5, A4, PdF3, 25 PVs, 25 PMs, Aceleração, Máquina; Vile pode usar seu canhão de Paralisia mesmo dentro da armor), Paralisia, Patrono (Sigma), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada).

AGILE

F3 (Corte), H6, R4, A3, PdF2, 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Ataque Especial (F), Construto, Devoção (destruir X), Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Eletricidade). Membro dos X-Hunters, juntamente com Violen e Serges.

BUBBLE CRAB

F4, H3, R3, A4, PdF2 (Água), 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio, Barreira, Construto, Monstruoso, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Corte).

CRYSTAL SNAIL

F3, H3, R3, A5, PdF2 (Gelo), 15 PVs, 15 PMs; Arena (subterrâneo), Ataque Especial (F), Construto, Levitação, Paralisia, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Eletricidade).

FLAME STAG

F3 (Calor/Fogo), H5, R4, A3, PdF2 (Calor/Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Arena (áreas vulcânicas), Armadura Extra (Calor/Fogo), Construto, Patrono (X-Hunters), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Água).

MAGNA CENTIPEDE

F2, H3, R4, A2, PdF3 (Eletricidade), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Membros Extras x2, Patrono (X-Hunters), Teleporte, Vulnerabilidade (Contusão). Caso acerte o alvo com sua cauda (FA = F+1d – não pode usar os Membros Extras neste ataque) a vítima deve obter sucesso em um teste de Resistência ou receberá -1 em TODAS as suas Características (até um mínimo de 0). Cada -1 desaparece dentro de 1 hora.

MORPH MOTH

F3 (Contusão), H4, R3, A3, PdF5 (Luz/Laser), 18 PVs, 15 PMs; Construto, Levitação, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

OVERDRIVE OSTRICH

F3, H4, R4, A3, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Arena (desertos), Ataque Especial (F), Ataque Especial (Área), Construto, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

SERGES

F3, H4, R4, A4, PdF2, 21 PVs, 20 PMs; Construto, Devoção (destruir X), Máquinas, Máquina (F5, H0, R5, A3, PdF1, Ataque Especial Teleguiado), Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

VIOLEN

F5, H2, R6, A4, PdF2, 30 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (Frio/Gelo), Construto, Devoção (destruir X), Levitação, Membros Elásticos, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Água).

WHEEL GATOR

F3 (Corte), H3, R3, A2, PdF4 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Anfíbio, Ataque Especial (Preciso), Construto, Monstruoso, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Contusão).

WIRE SPONGE

F3 (Contusão), H2, R3, A5, PdF4 (Eletricidade), 18 PVs, 18 PMs; Construto, Escalar (de Esportes), Fúria, Membro Elástico, Patrono (X-Hunters), Vulnerabilidade (Corte).

GEEMEL

F4, H5, R4, A4, PdF3 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Patrono (Sigma), Teleporte, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

TECHNO

F1, H1, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Construto, Genialidade, Máquinas, Patrono (Sigma).

ZAIN

F5, H3, R4, A4, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Construto, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

BIT

F4 (Luz/Laser), H6, R5, A4, PdF4, 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Aliado (Byte), Arma Especial (Veloz), Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

BLAST HORNET

F4 (Perfuração), H5, R4, A5, PdF2 (Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Perfuração), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Levitação, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Luz/Laser).

BLIZZARD BUFFALO

F5, H3, R5, A5, PdF4 (Frio/Gelo), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Perfuração), Ataque Especial (F), Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Explosão).

BYTE

F6, H3, R6, A4, PdF3, 31 PVs, 30 PMs; Aliado (Bit), Construto, Patrono (Dr. Doppler).

CRUSH CRAWFISH

F4 (Corte), H4, R4, A5, PdF4 (Corte), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Explosão, Perfuração e Corte), Construto, Paralisia, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Eletricidade). Pode agarrar a vítima com as pinças; a vítima aprisionada não pode somar sua Habilidade para determinar a FD e FA enquanto estiver imobilizada (o que exige sucesso em uma disputa de Força entre a vítima e o Maverick).

DR. DOPPLER

F5, H7, R6, A5, PdF5 (Calor/Fogo), 36 PVs, 30 PMs; Aceleração, Construto, Energia Extra 2, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Ácido).

GODKARMACHINE

F6, H6, R6, A4, PdF4, 31 PVs, 30 PMs; Arma Especial (Veloz), Construto, Levitação, Modelo Especial, Patrono (Dr. Doppler).

GRAVITY BEETLE

F3, H4, R4, A4, PdF4 (Luz/Laser), 24 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Perfuração e Luz/Laser), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Construto, Patrono (Dr. Doppler), Tiro Carregável, |Vulnerabilidade (Explosão).

NEON TIGER

F3 (Corte), H6, R4, A4, PdF4, 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Perfuração), Construto, Patrono (Dr. Doppler), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

TOXIC SEAHORSE

F4, H5, R5, A4, PdF3 (Ácido), 25 PVs, 25 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Perfuração), Construto, Patrono (Dr. Doppler), Teleporte, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

TUNNEL RHINO

F4 (Perfuração), H3, R6, A5, PdF3 (Perfuração), 30 PVs, 30 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Eletricidade, Explosão e Perfuração), Ataque Especial (F), Construto, Patrono (Dr. Doppler), Vulnerabilidade (Ácido).

VILE mk2

F4, H5, R5, A4, PdF5 (Calor/Fogo), 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Construto, Devoção (destruir X), Inimigo (X), Máquinas, Máquina (armor Goliath), Patrono (Dr. Doppler), Sentidos Especiais (Infravisão, Radar, Visão Aguçada), Vulnerabilidade (Corte).

BERKANA

F2, H3, R4, A2, PdF3, 20 PVs, 40 PMs; Ataque Especial (PdF), Construto, Levitação, Patrono (Sigma), PMs Extras x2, Teleporte, Vulnerabilidade (Corte). Berkana pode inibir uma Vantagem ou Manobra de um adversário; para isso ela consome 1 PM por rodada para cada 1 ponto desta Vantagem (por exemplo, inibir um Ataque Especial por 3 rodadas são necessários 3 PMs). Ela também pode reduzir qualquer uma das Características do alvo da mesma forma.

GARETH

F3, H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Arma Especial (F: Perfuração), Arma Especial (Escudo: oferece FD+1 ao invés de FA+1 e Armadura Extra a F e PdF), Construto, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Perfuração).

CYBER PEACOCK

F3, H4, R3, A3, PdF3 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Corte e Eletricidade), Ataque Especial (F: Laser), Ataque Especial (Teleguiado: Explosão), Construto, Levitação, Patrono (Sigma), Teleporte, Vulnerabilidade (Luz).

DOUBLE 2

F4 (Laser), H5, R4, A4, PdF4 (Laser), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Ataque Especial (PdF), Construto, Forma Alternativa (Double), Má Fama, Patrono (Sigma), Vulnerabilidade (Vento).

KING DRAGON

F3 (Corte), H3, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Construto, Levitação, Modelo Especial, Patrono (Sigma).

SPLIT MUSHROOM

F2, H4, R3, A3, PdF3 (Luz), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser), Construto, Patrono (Sigma), Separação, Vulnerabilidade (Eletricidade).

AXLE THE RED

F3, H3, R4, A3, PdF3 (Contusão), 20 PVs, 20 PMs; Arena (selvas e florestas), Armadura Extra (Contusão), Artes, Construto, Membro Elástico, Separação, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

DARK DIZZY

F3, H4, R4, A4, PdF3 (Som ou Luz), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Levitação, Paralisia, Teleporte, Vulnerabilidade (Laser). Pode prender seu oponente e sugar sua energia; para isso ele deve obter sucesso em um teste de ataque, mas sem causar dano, e a partir da rodada seguinte a vítima é considerada Indefesa; para cada 1 PV que a vítima perde ele recebe também 1 PV; para livrar-se a vítima deve obter sucesso em um teste resistido de Força.

DUFF MCWHALLEN

F2, H2, R4, A5, PdF3 (Frio/Gelo ou Explosão), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Arena (oceano), Construto, Sobrevivência no Mar, Vulnerabilidade (Corte).

Nota: Duff era um Reploid que defendia os mares e oceanos, até ser infectado pelo Sigma Virus.

DYNAMO

F3, H4, R4, A4, PdF3, 30 PVs, 30 PMs; Aliado (Sigma), Arma Especial (F; Deflexão), Armadura Extra (Frio/Gelo e Eletricidade), Ataque Especial (Área: Eletricidade), Construto, PMs Extras, PVs Extras, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Vento).

GRIZZLY SLASH

F4 (Corte), H2, R5, A5, PdF2 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Armeiro (de Máquinas), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Construto, Vulnerabilidade (Contusão).

Nota: Grizzly era um Reploid armeiro, mas foi infectado pelo Sigma Vírus.

IZZY GLOW

F2, H3, R3, A4, PdF2 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Genialidade, Levitação, Máquinas, Teleporte, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Eletricidade).

Nota: Izzy era um cientista, o líder mundial em tecnologia laser, que não gostava muito dos Maverick Hunters. Também foi infectado pelo Sigma Virus.

MATTREX

F3, H3, R4, A3, PdF4 (Calor/Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial (F), Ataque Especial (PdF), Construto, Vulnerabilidade (Vento).

Nota: Mattrex foi infectado pelo Sigma Virus; antes disso ele era guardião de um depósito de armas.

SQUID ADLER

F3, H3, R4, A4, PdF3 (Eletricidade), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Especial (Área), Construto, Levitação, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

Especial: Squid era um Maverick Hunter até ser infectado pelo Sigma Virus.

BLAZE HEATNIX

F4 (Calor/Fogo), H5, R5, A4, PdF4 (Calor/Fogo), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial (PdF), Ataque Especial II (PdF), Construto, Levitação, Patrono (Gate), Vulnerabilidade (Contusão).

BLIZZARD WOLFANG

F4 (Corte), H5, R5, A4, PdF4 (Frio/Gelo), 25 PVs, 25 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Múltiplo, Construto, Patrono (Gate), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

COMMANDER YAMMARK

F3, H4, R4, A3, PdF3 (Luz), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Luz), Ataque Especial (Área), Construto, Levitação, Patrono (Gate), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Laser).

GROUND SCARAVICH

F3 (Contusão), H3, R4, A4, PdF5 (Contusão), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Contusão), Construto, Patrono (Gate), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Luz/Laser).

INFINITY MIJINION

F3, H4, R6, A5, PdF4 (Laser), 40 PVs, 40 PMs; Armadura Extra (Químico), Ataque Especial (Área), Ataque Especial (PdF: Ácido), Ataque Especial II (PdF), Construto, PMs Extras, PVs Extras, Separação, Teleporte, Vulnerabilidade (Luz/Laser).

METAL SHARK PLAYER

F4, H4, R4, A5, PdF4 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Corte), Ataque Especial (F: Perfuração), Ataque Especial (Teleguiado), Ataque Especial II (PdF), Construto, Vulnerabilidade (Químico).

RAINY TURTLOID

F5 (Corte), H3, R6, A7, PdF4 (Explosão), 30 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (Químico), Ataque Especial (Preciso, F: Corte), Ataque Especial (Área, PdF: Água), Construto, Patrono (Gate), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

SHIELD SHELDON

F3, H4, R4, A6, PdF4 (Luz), 20 PVs, 30 PMs; Arma Especial (Retornável, Veloz), Armadura Extra (Luz/Laser), Ataque Especial (Área), Ataque Múltiplo, Construto, PMs Extras, Teleporte, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

HIGH MAX

F6 (Elétrico), H5, R7, A7, PdF6 (Elétrico), 35 PVs, 65 PMs; Ataque Especial (Área), Construto, Levitação, PMs Extras x3, Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

GATE

F5, H4, R6, A6, PdF6, 40 PVs, 40 PMs; Ataque Especial (F), Construto, Invulnerabilidade (F e PdF), Levitação, PMs Extras, PVs Extras, Tiro Múltiplo.

Especial: Estas são as estatísticas de Gate depois que ele utiliza o DNA de Zero. Gate é invulnerável a todos os ataques, exceto seus próprios ataques. Portanto a única forma de vencê-lo é fazer com que seus ataques se voltem contra ele (com Reflexão ou alguma estratégia ou habilidade similar).

FLAME HYENARD

F4 (Contusão), H4, R5, A4, PdF4 (Calor/Fogo), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo), Construto, Separação, Vulnerabilidade (Água).

RIDE BOARSKI

F3 (Perfuração), H5, R4, A3, PdF3 (Perfuração), 20 PVs, 20 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Perfuração), Ataque Especial (F; Preciso), Construto, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

SNIPE ANTEATOR

F2, H3, R5, A5, PdF5 (Explosão), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Explosão), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Vulnerabilidade (Perfuração).

SOLDIER STONEKONG

F4 (Contusão), H3, R5, A6, PdF4 (Contusão), 25 PVs, 25 PMs; Arma Especial (Retornável, Veloz), Armadura Extra (Contusão), Ataque Especial (F), Construto, Vulnerabilidade (Luz).

SPASH WRAFLY

F3 (Corte), H3, R4, A3, PdF2 (Água), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Arena (água), Arma Especial (Veloz, Retornável), Armadura Extra (Químico/Água), Ataque Especial (Área), Construto, Vulnerabilidade (Eletricidade).

TORNADO TONION

F4 (Eletricidade), H4, R5, A5, PdF4 (Contusão), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Construto, Membros Elásticos, PM Extra, Toque de Energia, Vulnerabilidade (Contusão).

VANISHING GUNGAROO

F3 (Luz), H6, R4, A2, PdF2 (Luz), 20 PVs, 30 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Luz), Ataque Especial (F), Construto, Deflexão, PM Extra, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

WING CROWANG

F3 (Corte), H5, R5, A3, PdF2 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Arma Especial (Retornável, Veloz), Armadura Extra (Corte), Ataque Especial (Teleguiado: Explosão), Ataque Especial II, Ataque Múltiplo, Construto, Levitação, Vulnerabilidade (Explosão).

RED

F4 (Corte), H5, R7, A5, PdF5 (Corte), 35 PVs, 35 PMs; Arma Especial (Retornável, Veloz), Ataque Especial, Ataque Especial II (PdF; Elétrico), Construto, Separação, Teleporte.

Sigma

SIGMA

F4, H5, R4, A4, PdF5, 24 PVs, 24 PMs; Aliados (Velguarder e Vile), Arma Especial (conferece Armadura Extra a PdF), Construto, Devoção (destruir a raça humana), Inimigo (Maverick Hunters), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Vulnerabilidade (Eletricidade).

SIGMA

F4 (Corte), H5, R5, A4, PdF3 (Eletricidade), 30 PVs, 25 PMs; Aceleração, Aliados (Agile, Serges e Violen), Construto, Devoção (destruir a raça humana), Inimigo (Maverick Hunters), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Vulnerabilidade (Corte).

SIGMA

F5, H7, R6, A5, PdF5 (Calor/Fogo), 36 PVs, 36 PMs; Aceleração, Arma Especial (Escudo que oferece FD+1 e Armadura Extra a PdF), Construto, Devoção (destruir a raça humana), Inimigo (Maverick Hunters), Má Fama, Manipulação, Máquinas, Vulnerabilidade (Luz/Laser).

SIGMA VIRUS

F??, H??, R??, A??, PdF??, ?? PVs, ?? PMs; Aceleração, Construto (ou algo parecido...), Devoção (destruir a raça humana), Inimigo (Maverick Hunters), Levitação, Má Fama, Manipulação, Máquinas, Possessão (apenas Reploids).

SIGMA

F5, H6, R5, A4, PdF6, 42 PVs, 42 PMs; Armadura Extra (Luz/Laser, Vento, Corte e Frio/Gelo), Arma Especial (F: Laser, Ataque Especial), Ataque Especial (Área), Construto, Devoção (destruir a raça humana), Inimigo (Maverick Hunters), Má Fama, Manipulação, Máquinas, PMs Extras, PVs Extras, Vulnerabilidade (Eletricidade).

SIGMA

F5, H6, R6, A6, PdF6 (Eletricidade), 48 PVs, 48 PMs; Aceleração, Construto, Devoção (destruir X e Zero), Inimigo (Maverick Hunters), Má Fama, Manipulação, Máquinas, PMs Extras, PVs Extras, Vulnerabilidade (Eletricidade).

SIGMA

F4, H3, R6, A7, PdF6, 40 PVs, 40 PMs; Ataque Especial (Área), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Devoção (destruir X e Zero), Inimigo (Maverick Hunter), Manipulação, Máquinas, PMs Extras, PVs Extras, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Corte).

Armaduras de X

LIGHT ARMOR

Botas: Aceleração.
Peitoral: A+2.
Punhos: PdF+2.
Capacete: F6 para cabeçadas.

GIGA ARMOR

Botas: Levitação (com H1).
Peitoral: Recebe o Giga Crush: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Crush; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial (Área), consumindo todos os 10 PMs no ataque.
Punhos: Tiro Múltiplo.
Capacete: Sentidos Especiais (Radar).

HYPER ARMOR

Botas: Levitação (com H1).
Peitoral: A+3.
Punhos: Tiro Múltiplo.
Capacete: Sentidos Especiais (Radar).

HYPER ARMOR, MICROSHIPS

Botas: Levitação (com H2).
Peitoral: A+1.
Punhos: PdF+2.
Capacete: Regeneração.
Nota: Podem ser encontrados em cápsulas especiais; são instalados um em cada peça da armadura, podendo ser instalado apenas um deles. Suas características são cumulativas com as habilidades normais da armadura.

FOURTH ARMOR

Botas: Levitação (com H2).
Peitoral: Recebe o ataque Nova Striker: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para usar o Nova Striker; quando tiver 10 PM pode realizar um Ataque Especial V, consumindo todos os 10 PM no ataque.
Punhos (versão 1): Permite se concentrar por até quatro rodadas para disparar quatro vezes um Tiro Carregável por rodada.
Punhos (versão 2): Oferece PdF+4.
Capacete: Apenas metade dos PMs com Vantagens e ataques.

ULTIMATE ARMOR

Esta armadura é quase igual à Fourth Armor, mas oferece apenas a versão 2 dos punhos e permite usar o Ataque Especial V do peitoral consumindo apenas 6 PMs, ao invés de 10.

FALCON ARMOR

Botas: Levitação.
Peitoral: A+2; Oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial III, consumindo todos os 10 PMs no ataque.
Punhos: Tiro Carregável.
Capacete: Apenas metade dos PMs com Vantagens e ataques.
Especial: Quando estiver concluída a armadura oferece um Ataque Especial de Área.

GAEA ARMOR

Botas: Permite andar em superfícies danificadas, como espinhos.
Peitoral: A+2. Oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial IV, consumindo todos os 10 PMs no ataque.
Punhos: PdF+4.
Capacete: Permite empurrar blocos pesados como se tivesse F10.
Especial: Esta armadura não permite usar diferentes tipos de dano; o usuário nunca terá Dano Personalizado.

BLADE ARMOR

Botas: Aceleração e H+3 (apenas movimento).
Peitoral: A+3. Oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial III, consumindo todos os 10 PMs no ataque.
Punhos: Em um Tiro Carregável a distância corpo-a-corpo, o ataque ignora a H do alvo para determinar FD.
Capacete: Apenas metade dos PMs com Vantagens e ataques.
Especial: Quando tiver o capacete e as botas, o usuário pode realizar um ataque com FA=F+1d com a espada.

SHADOW ARMOR

Botas: Aceleração, H+2 (apenas movimento) e consegue se prender em paredes e tetos.
Peitoral: Ataque Especial (Área).
Punhos: Tiro Carregável utilizado com Força.
Capacete: Ataque Múltiplo.

GLIDE ARMOR

Botas: Aceleração (se já tiver, recebe Levitação, mas apenas por um número de turnos igual à Habilidade).
Peitoral: A+3; também oferece o Giga Attack: cada 1 ponto de dano oferece 1 PM para realizar o Giga Attack; quando tiver 10 PMs pode realizar um Ataque Especial V, consumindo todos os 10 PMs no ataque.
Punhos: Tiro Carregável (se já tiver, pode ficar até dois turnos carregando para usar PdFx3 e custa 3 PM).
Capacete: Os itens de recuperação restauram 4 PVs a mais.

POWER-UPS

Power-ups são chips especiais que podem ser utilizados por qualquer Reploid. Em geral cada Reploid pode usar até três chips diferentes (e eles não são cumulativos); pagando pontos de personagem é possível receber mais espaço para os chips. A seguir estão alguns exemplos de chips power-up.
Geralmente os power-ups são comprados com dinheiro, mas se o Mestre permitir podem ser adquiridos com pontos. Em média cada $3.000 vale 1 ponto, arredondado para cima.

Buster Plus: Oferece PdF+2. $6.000.
Damage Barrier: Sempre que sofrer dano, o usuário fica Invulnerável a F e PdF pelas próximas duas rodadas. $12.000.
Energy Saver: Reduz pela metade os custos de PMs para ataques e manobras. $6.000.
Hyper Dash: Apenas reploids com Aceleração; oferece H+1 para movimento. $3.000.
Speed Shot: Seus ataques com PdF oferecem H-1 para Esquivas. $3.000.
Saber Extender: Seus ataques com F se prolongam a até 1m (como se tivesse Membros Elásticos). $3.000.
Saber Plus: Oferece +2 à FA com Força. $4.500.
Ultimate Buster: Apenas reploids com Tiro Carregável; seu PdF sempre será dobrado, como se tivesse Tiro Carregável (gasta sempre 2 PM), mas nunca poderá realizar manobras e Ataques especiais. $15.000.

APÊNDICE

Membros da Resistência

CERVEAU
F1, H3, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Ciências, Códigos de Honra (Honestidade), Máquinas.

CIEL
F0, H2, R1, A0, PdF0, 5 PVs, 5 PMs; Aparência Inofensiva, Ciências, Computação, Eletrônica, Engenharia, Genialidade, Códigos de Honra (Honestidade).

ELPIZO
F2, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs; Construto.

MEGAMAN X CYBER-ELF
F0, H3, R4, A2, PdF0, 20 PVs, 20 PMs; Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Construto, Modelo Especial. X tem várias habilidades especiais que não podem ser facilmente reproduzidas em regras.

ZERO
F2, H3, R2, A2, PdF2, 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov, Heróis, Honestidade), Construto.

Neo Arcadia

ANUBIS NECROMANCESS
F3, H3, R3, A3, PdF0, 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Construto, Deflexão, Levitação, Patrono (Fefnir), Vulnrabilidade (Calor/Fogo).

ASURABASURA
F3 (Corte), H2, R3, A2, PdF2 (Corte), 15 PVs, 15 PMs; Construto, Membros Extras x2, Patrono (Neo Arcadia), Vulnerabilidade (Eletricidade).

AZTEC FALCON
F2, H2, R2, A2, PdF3 (Eletricidade), 10 PVs, 10 PMs; Aceleração, Construto, Crime, Levitação, Patrono (Harpuia), Sentidos Especiais (Visão Aguçada).

BLIZZACK STAGGROFF
F4 (Frio/Gelo), H3, R4, A3, PdF2 (Frio/Gelo), 20 PVs, 20 PMs; Construto, Paralisia, Patrono (Leviathan), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

BURBLE HEKELOT
F2, H4, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Construto, Membros Elásticos, Paralisia, Patrono (Neo Arcadia)Poder Oculto 3.

CHASE HARPUIA
F3 (Laser), H4, R5, A3, PdF3, 35 PVs, 35 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Especial (Teleguiado), Ataque Especial (Área: Eletricidade), Ataque Especial (Área: Corte), Código de Honra (1ª e 2ª Lei de Asimov), Construto, Levitação, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

COPY-X
F3, H5, R6, A5, PdF3, 40 PVs, 40 PMs; Aceleração, Adaptador, Ataque Especial (Área), Construto, Energia Extra 2, Levitação, Patrono (Neo Arcadia), PMs Extras, PVs Extras, Tiro Carregável, Insano (Megalomaníaco).

DARK ELF

F2, H8, R4, A0, PdF0, 30 PVs, 20 PMs; Construto, Levitação, Modelo Especial, PVs Extras x2. Pode infectar o alvo com parte de sua energia (oferecendo F+2, H+3, R+2, A+1, PdF+2) ou fundir-se ao alvo fornecendo, em geral, F+3, H+4, R+2, A+2, PdF+2, PVs Extras e PMs Extras.

DARK ELPIZO

F5 (Laser), H7, R5, A3, PdF4 (Eletricidade), 35 PVs, 35 PMs; Arma Especial (F), Ataque Especial (F), Construto, Paralisia, PMs Extras, PVs Extras.

FAIRY LEVIATHAN

F3 (Perfuração), H5, R4, A3, PdF3, 30 PVs, 30 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Especial (Área: Frio/Gelo), Ataque Especial (Área: Água), Construto, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

FIGHTING FEFNIR

F3, H4, R5, A3, PdF3 (Calor/Fogo), 35 PVs, 35 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Especial (F), Ataque Especial II (F), Ataque Especial (Área), Construto, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Eletricidade).

HANUMACHINE

F3 (Calor/Fogo), H4, R3, A3, PdF2, 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Especial (F), Construto, Crime, Patrono (Phantom), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Eletricidade).

HERCULIOU ANCHORTUS

F3 (Eletricidade), H3, R3, A3, PdF3 (Eletricidade), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo), Construto, Membros Extras x2, Parceiro (Kuwangust Anchus), Patrono (Harpuia), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

HYLEG OUROBOCKLE

F3 (Corte), H3, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 15 PMs; Construto, Membros Elásticos, Patrono (Copy-X).

KUWAGUST ANCHUS

F3, H3, R3, A3, PdF2 (Laser), 15 PVs, 15 PMs; Aceleração, Armadura Extra (Calo/Fogo), Ataque Especial (F), Construto, Membros Extras x2, Parceiro (Herculiou Anchortus), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

MAHA GANESHARIFF

F5, H2, R4, A2, PdF1, 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Construto, Patrono (Harpuia), Vulnerabilidade (Eletricidade).

PANTER FLAUCLAWS

F3 (Corte), H5, R3, A3, PdF2 (Corte ou Eletricidade), 15 PVs, 15 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo), Construto, Patrono (Harpuia), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

PHANTOM

F3 (Corte), H6, R5, A4, PdF3 (Perfuração), 35 PVs, 35 PMs; Aceleração, Código de Honra (Derrota), Construto, Invisibilidade, Patrono (Copy-X), PMs Extras, PVs Extras, Teleporte.

PHOENIX MAGNION

F3 (Calor/Fogo), H5, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Construto, Patrono (Fefnir), Separação, Teleporte, Vulnerabilidade (Eletricidade).

POLER KAMROUS

F4 (Frio/Gelo), H2, R4, A4, PdF2 (Frio/Gelo), 30 PVs, 20 PMs; Construto, Modelo Especial, Patrono (Leviathan), PVs Extras, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

RAINBOW DEVIL

F4, H5, R4, A5, PdF3, 30 PVs, 20 PMs; Ataque Especial (F), Ataque Especial (Área: Contusão), Construto, Inculto, Patrono (Copy-X).

Weil's Numbers

Dr. Weil foi o responsável por corromper a Mother Elf e transformá-la em Dark Elf. Quando surge para enfrentar Zero ele traz consigo alguns Reploids restaurados e seus próprios soldados, chamados de Weil's Numbers. Uma habilidade comum a todos os integrantes da equipe é sua capacidade de adquirir uma forma humanóide mais amena: todos têm Forma Alternativa.

BLAZIN' FLIZARD

F3 (Calor/Fogo), H3, R4, A3, PdF3 (Calor/Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Frio/Gelo), Construto, Forma Alternativa, Patrono (Dr. Weil), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Eletricidade).
Forma Alternativa: F3, H3, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs, Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Frio/Gelo), Construto, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Eletricidade).

CHILDRE INARABITTA

F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Ataque Especial (Área), Ataque Especial (F), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Forma Alternativa, Patrono (Dr. Weil), Tiro Carregável, Vulnerabilidade (Calor/Fogo).
Forma Alternativa: F3, H4, R4, A3, PdF3, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Eletricidade), Construto, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

CUBIT FOXTAR

F3, H5, R4, A3, PdF4 (Fogo), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Frio/Gelo), Ataque Especial (Área), Construto, Forma Alternativa, Patrono (Dr. Weil), Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Eletricidade).
Forma Alternativa: F3, H5, R4, A3, PdF4, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Construto, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Eletricidade).

DEATHTANZ MANTISK

F4 (Corte), H4, R5, A4, PdF3 (Corte), 25 PVs, 25 PMs; Ataque Especial (F), Construto, Forma Alternativa, Patrono (Dr. Weil), Modelo Especial.
Forma Alternativa: F4, H4, R5, A4, PdF3, 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Construto, Patrono (Dr. Weil).

DR. WEIL

F1, H2, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 10 PMs; Genialidade, Insano (Obcessivo), Levitação.

GLACIER LE CACTANK

F6 (Contusão), H2, R5, A4, PdF3 (Frio/Gelo), 25 PVs, 25 PMs; Armadura Extra (Eletricidade), Construto, Forma Alternativa, Membros Elásticos, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).
Forma Alternativa: F6, H3, R5, A4, PdF3, 25 PVs, 25 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Eletricidade), Construto, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Calor/Fogo).

HELLBAT SCHILT

F3, H5, R4, A4, PdF4 (Eletricidade), 20 PVs, 20 PMs; Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial (Área: Som), Ataque Especial (PdF), Construto, Diplomacia (de Artes), Forma Alternativa, Levitação, Patrono (Dr. Weil), Teleporte, Tiro Múltiplo, Vulnerabilidade (Frio/Gelo).
Forma Alternativa: F3, H5, R4, A4, PdF4, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Calor/Fogo), Construto, Diplomacia (de Artes), Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

OMEGA

F4, H3, R6, A4, PdF3, 40 PVs, 40 PMs; Construto, Modelo Especial, PMs Extras, PVs Extras.

OMEGA-ZERO

F4, H5, R5, A4, PdF4, 45 PVs, 45 PMs; Aceleração, Arma Especial (Ataque Especial, Veloz), Ataque Especial (Área), Construto, Energia Extra 1, PMs Extras x2, PVs Extras x2, Tiro Carregável.

PREA & CREA

F3, H5, R4, A3, PdF2, 30 PVs, 20 PMs; Aparencia Inofensiva, Ataque Especial (Área), Construto, Levitação, Parceiro.

TRETISTA KELVERIAN

F7, H3, R5, A4, PdF4, 35 PVs, 20 PMs; Aliados (F4, H3, R3, A3, PdF0), Ataque Especial (F), Construto, Forma Alternativa, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Parceiro (F4, H3, R3, A3, PdF0).
Forma Alternativa: F7, H3, R5, A4, PdF4, 35 PVs, 20 PMs; Construto, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil).

VOLTEEL BIBLIO

F4, H4, R4, A4, PdF4 (Eletricidade), 20 PVs, 20 PMs; Anfíbio, Armadura Extra (Calor/Fogo), Ataque Especial (Área), Ataque Especial (Teleguiado), Construto, Forma Alternativa, Membro Elástico, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).
Forma Alternativa: F4, H4, R4, A4, PdF4, 20 PVs, 20 PMs; Aparência Inofensiva, Armadura Extra (Calor/Fogo), Construto, Modelo Especial, Patrono (Dr. Weil), Vulnerabilidade (Frio/Gelo).

Zero

Conforme os eventos avançam, Zero adquire novas habilidades e equipamentos. As regras a seguir mostram suas novas habilidades e equipamentos.

Chips: Cada uma das partes de Zero (capacete, peito e botas) pode receber um chip especial que confere uma habilidade diferente. Instalar um chip leva uma rodada.

Auto-Recover Head Chip: Você recebe Regeneração, mas funciona apenas quando estiver imóvel, em descanso.

Flame Body Chip: Seus ataques causam dano por Calor/Fogo.

Frog Foot Chip: Permite prender-se melhor em paredes; oferece +2 em todos os testes que envolvem escalada.

Ice Body Chip: Seus ataques causam dano por Frio/Gelo.

Splash Jump Foot Chip: Permite a você saltar na água. Faça um teste de Habilidade por rodada para conseguir se manter a cima do nível d'água, como se estivesse saltando do chão.

Thunder Body Chip: Seus ataques, com F ou PdF, causam dano por Eletricidade.

Z-Buster: Conforme o tempo passa Zero desenvolve melhor sua Z-Buster. Além de aumentar seu poder, ele ainda adquire a capacidade de usar um disparo carregado (Tiro Carregável).

Z-Saber: Enquanto enfrentava um Golem, um poderoso soldado do exército de Copy-X, Zero recebe uma ajuda inesperada: um cyber-elf misterioso (que apenas mais tarde ele descobre ser o antigo Megaman X) lhe entrega seu Z-Saber. O Z-Saber é uma Arma Especial. Mais tarde, Zero adquire também as Vantagens Veloz e Ataque Especial. O Z-Saber causa dano por Luz/Laser, a menos que algum Chip esteja sendo usado.

Shield Boomerang: Desenvolvido por Cerveau o Shield Boomerang é um escudo muito especial. Funciona como uma Arma Especial, mas oferece bônus de FD+1 (ao invés de FA+1) e Deflexão. Ele também pode ser arremessado para causar dano (oferecendo PdF+2) e retorna ao punho no turno seguinte (Retornável). Ao ser arremessado, ele causa dano por Luz/Laser ou de acordo com o Chip utilizado.

Triple Rod: Após recuperar os dados a seu respeito no laboratório abandonado onde foi encontrado, Zero recebe de Cerveau esta arma, cujos planos de construção eram parte dos dados. Esta arma é um tipo de lança com ponta laser. Funciona como uma Arma Especial que causa dano por Perfuração e Luz/Laser – ou Perfuração e o Chip utilizado. Com o tempo Zero também adquire um Ataque Especial com a arma.

Chain Rod: Criada por Cerveau baseada no desenho da Triple Rod, a Chain Rod é uma corrente com uma ponta de lança. Em combate ela

simula os efeitos de Membros Elásticos e causa dano por Perfuração. Mais tarde, quando Zero adquire mais experiência com a arma, ele também pode usar um Tiro Carregável baseado em Força (mas sem os efeitos de Membros Elásticos). A Chain Rod também pode ser usada como gancho, para escalar paredes e similares. Em regras, ela torna todos os testes de escalada como fáceis (ou normais, se o teste geralmente é difícil).

Recoil Rod: Baseado no modelo da Triple Rod e a Chain Rod, a Recoil Rod consiste em duas lâminas em cada braço. Em combate ele causa dano por Perfuração (ou o chip utilizado) e permite usar um Tiro Carregável baseado em Força. A Recoil Rod também pode ser usada para saltar, bastando que Zero utilize o Tiro Carregável contra o solo para assim ser lançado para o alto. Desta forma é possível alcançar uma altura igual à sua FA em metros.

Técnicas de Zero

Diferente do antigo Megaman X, Zero não pode copiar o cartão de memória de um adversário derrotado. Entretanto ele às vezes pode aprender técnicas especiais quando derrota inimigos mais fortes. Estas habilidades devem ser adquiridas com experiência.

Gale Attack (Sengatotsu): Usando sua Aceleração, Zero usa o sabre para perfurar seu alvo. Não oferece nenhum bônus, mas o sabre causa dano de Luz/Laser E Perfuração ao mesmo tempo.

Saber Smash (Sharp Edge): Zero cai sobre suas vítimas com o sabre. A manobra apenas pode ser realizada no ar e confere um bônus de FA+1.

Split Heavens (Tenshouzan): Zero realiza um "uppercut" ccom o sabre. A manobra funciona como um Ataque Especial com o Sabre – recebe Arma Especial (Ataque Especial).

Throw Blade (Kougenjin): Zero movimenta o sabre tão rapidamente que consegue fazer um disparo laser. Considere que é um ataque de longa distância (PdF) mas feito com Força (Dano de Luz/Laser).

Seja um Reploid a serviço da humanidade. O **3D&T – Megaman** o levará a um futuro distante, onde os humanos caminham lado a lado com os robôs. Você pode lutar ao lado da humanidade, para o bem de todos... ou pode servir a alguma das muitas forças do mal que ameaçam a feliz convivência entre humanos e robôs.

Este novo suplemento contém:

- Regras para construção de robôs e Reploids.
- Novas Máquinas e equipamento.
- Descrição do cenário nas diferentes fases de **Megaman**.
- 5 Fichas prontas: Bass, Megaman, Protoman, X e Zero.

- Estatísticas dos robôs e Reploids dos jogos da série Megaman.

Para jogar o **3D&T – Megaman** você precisará do livro *Manual 3D&T Turbinado.*